SHVC-ALXJ-JPN

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン®

スーパーロボット大戦外伝

魔装機神

THE LORD OF ELEMENTAL

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

BANPRESTO

©ウィンキーソフト
©BANPRESTO 1996 MADE IN JAPAN

このたびは、(株)バンプレストの任天堂スーパーファミコン専用カセット「魔装機神」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

警　告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

バックアップに関するご注意

このカセットはバッテリーバックアップ機能付きカセットです。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままで抜き差しすると、バッテリーバックアップ機能でセーブ(記録)された内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

またカセットの内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場合は有償にて電池交換いたしますので、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。

CONTENTS
もくじ

ストーリー……2
はじめに……4
基本操作の説明……8
ゲームスタート……10
3種のコマンド説明……12
戦闘マニュアル……14
出撃ユニットの選択……26
『個別コマンド』活用術……27
『全体コマンド』活用術……28
ユニット能力画面の説明……31
『インターミッション』で改造強化!!……40
精神コマンド一覧……42
OPTIONメニューの説明……44
主要キャラクター紹介……45

ストーリー

『巨大な魔神が、ラングランを滅ぼす。
そして、それはラ・ギアスに生けるものすべてに災厄をふりまく』
この予言は、今まさに的中しようとしていた…

地球内部の空洞世界『ラ・ギアス』。
そこに存在する神聖ラングラン王国は、迫りくる滅亡を回避するため、魔装機計画を発動させた。

魔装機とは、ラングランの錬金学を結集して造られた人型の汎用兵器である。
しかし、それを操縦するには、高いプラーナ（気）をもつパイロットを必要とした。

しかし、その条件を満たすパイロットは、ラングランにはいなかった…

そこでラングラン首脳部は、無理を承知で地上人を召喚するのであった。
こうして召喚されたのがテュッティ、リカルド、ヤンロン、そしてマサキであった。

さあ！果たしてこの先、どのような災いがラングランを襲うのか!?
魔装機神操者として召喚された４人の運命は!?
今ここに、壮大なる物語が幕を開ける!!

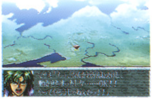
はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互にユニット（持ち駒）を移動させて戦闘を行う、戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションゲームです。各マップに定められた『作戦目的』を達成するため、各種コマンドを駆使して勝利を導きましょう。また、このゲームはマルチストーリーを採用しているため、プレイヤーの行動や選択によって、ゲームの展開が変わってきます。つまり、遊ぶ度に違ったストーリーが楽しめるわけです。さあ、『スーパーロボット大戦』シリーズの最新作・外伝を存分に楽しんでください!!

ゲームの流れ

まずはゲームの基本的な流れを紹介しましょう。各ストーリーは1つ1つの単独マップで構成されています。

シナリオデモ



舞台（マップ）に至る背景やその目的などが説明され、その舞台の話数とタイトルが表示されます。

▼

マップ画面

舞台となるマップ画面が出現。自軍のユニットを移動・配置します。

▼

戦　闘

敵と接近したら戦闘の始まりです。

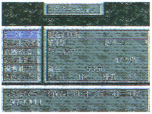
▼

シナリオエンドデモ

目的が達成されると、次の行動に移る説明が流れます。

▼

インターミッション画面



ユニットや武器などの改造を行い、次の戦いの準備をします。セーブも忘れずに！

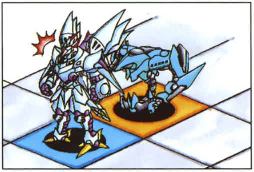
▼

次の話のシナリオデモへ。

ゲームの特徴

ここではまず、このゲームの大きな特徴を紹介します。しっかり頭に入れておきましょう。

■攻撃方向の修正！

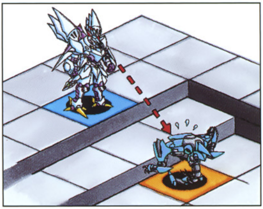


マップ上のユニットには、前後左右の方向性をもたせています。方向の確認はユニット正面に表示される黄色い矢印で行ってください。正面以外から攻撃を受けると、敵の命中率とダメージ値が高くなり、余計なダメージを受けてしまいます。　※ユニット方向は移動後にL・Rキーで変更できます。

ゲームで使用される専門用語の説明

■操　者	ユニットを操縦するパイロットのことです。
■ユニット	将棋でいうコマのことで、このゲームでは魔装機等のロボットのことを指します。
■スクエア	マップ上にあるユニットが移動するために仕切られたマスのことです。
■ターンとフェイズ	自分がユニットを動かす番をプレイヤーフェイズといい、コンピュータが敵のユニットを動かす番をエネミーフェイズといいます。敵味方が相互に１回ずつのフェイズを終了することを１ターンと呼びます。

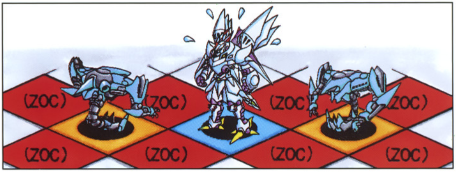
■高度を確認！



マップの中は、地形によって高さが違います。戦闘時には攻撃内容確認ウィンドウの右下に高度差が表示されます。もちろん高いところから攻撃したほうが命中率が高くなります。

■ゾーン・オブ・コントロール（ZOC）

通称ゾックと呼ばれるこの特徴は、敵と接触した場合、その相手によって自分の移動が制限されてしまうということです。今までのように移動できないと思ったときはZOCが働いているかもしれません。



■ルート分岐

時々、会話の中で自分の行動を選択しなければならないときがあります。そこが『ルート分岐』となり、その選択しだいでは物語がガラリと変わってきます。また、ゲーム中の選択肢以外の行動（説得や特定キャラクターを守り抜く等）によって分岐が起こる事があります。

基本操作の説明

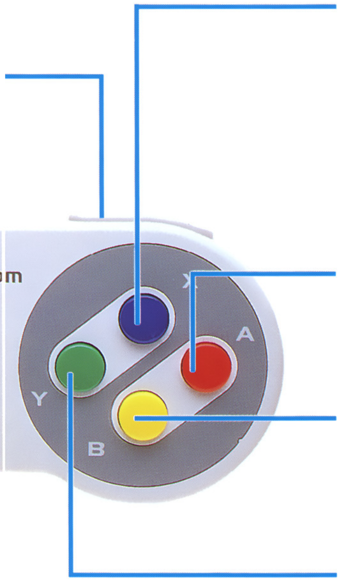
L・Rボタン
行動してない味方ユニットをピックアップ。また、『攻撃』や『修理』の目標を決定する際に、相手をピックアップします。

✚キー
カーソルの移動、
コマンドの選択。

SELECTボタン
押しながらゲームを立ち上げると、
クイックコンティニューが可能。

◎SELECT＋L・Rボタン
敵ユニットのピックアップ。

STARTボタン
使用しません。



Xボタン
押しながら✚キーを操作すると、カーソルの高速移動が可能。高速移動中は物陰に隠れているユニットを点滅表示します。また、指定したコマンドの説明を表示します。

Aボタン
コマンドの決定、各種ウィンドウの呼び出し。

Bボタン
選んだコマンドのキャンセル、情報ウィンドウの呼び出し。

Yボタン
手前と奥で、重なった地形のカーソル切り替え。

※STARTボタン、SELECTボタン、L・Rボタンを同時に押すと、手元でゲームのリセットが可能。

ゲームスタート

スーパーファミコン本体に『スーパーロボット大戦外伝 魔装機神～The Load of Elemental～』のカセットを正しくセットし、電源スイッチを入れてください。『BANPRESTO』の表記画面につづいて、ゲームのスタート画面が現れます。

■スタート画面の説明

START　：初めてゲームをするときに選択。

LOAD　：クリアした話数の『インターミッション』画面からゲームを再開するときに選択。

CONTINUE：マップ攻略の途中でゲームをセーブしてある場合に選択。

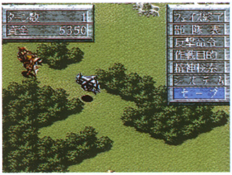
OPTION　：ミュージックモードに進みます。（P44参照）

■ゲームのセーブ

●インターミッションでセーブ

『インターミッション』画面で『データセーブ』を利用すると、そのマップまでクリアしたデータを3カ所まで記録することができます。続きは、スタート画面の『LOAD』を選択すれば、インターミッションから始められます。

● 全体コマンドでセーブ



マップ攻略途中でゲームを中断したいときは、『全体コマンド』の『セーブ』を利用してください。1カ所だけ記録することができます。続きは、スタート画面の『CONTINUE』を選択してください。

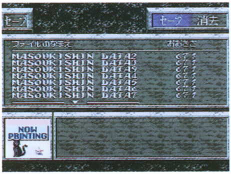
☆ターボファイルで大切なデータを保存！

スーパーファミコン専用の別売り周辺機器『ターボファイル』を使えば、セーブデータをたくさん記録しておくことができます。

● 『ターボファイルツイン』の使用例

説明書をよく読んで接続し、SELECTスイッチを「TFⅡ」のいずれかのバンクに合わせましょう。

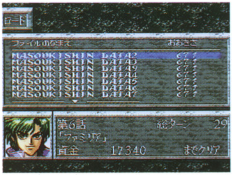
◇セーブの方法



①『インターミッション』画面で『データセーブ』を選択します。②セーブ画面の右上の『ターボファイル』ウィンドウを選択し、Aボタンを押します。③右上の『セーブ』コマンドでデータを記録しましょう。その際、不要なデータは『消去』で削除することができます。

（※ターボファイルは64kbit のROM を4バンク実装し、バンクを切り替えることで多くのデータがセーブできます。）

◇ロードの方法



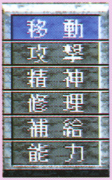
オープニング画面で『LOAD』を選び、右上の『ターボファイル』を選択します。✚キーで好きなデータを選択し、Aボタンで決定してください。その際、▽マークにカーソルをあわせてAボタンを押すとページの切り替えができます。

3種のコマンド説明

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類です。ここでは3種のコマンドの簡単な説明を行います。詳しくは各項の解説ページを参照してください。また、コマンドにカーソルを合わせてXボタンを押すと、コマンドの説明が現れます。

【個別コマンド】→P27より解説

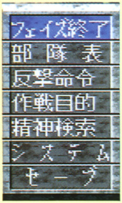
ユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと表示され、指定したユニットに各種の行動を実行させせます。



移動:ユニットを移動させるときに使用。
精神:精神コマンドを使うときに使用。
能力:ステータス画面の表示。
待機:ユニットを待機させる。
＊**攻撃**:敵を攻撃するときに使用。
＊**修理**:味方ユニットのHPを回復。
＊**補給**:味方ユニットのMGと残弾を回復。
ただし気力が-10されます。
＊**説得**:敵を説得するときに使用。
[注意] ＊印は、状況に応じて出現。

【全体コマンド】→P28より解説

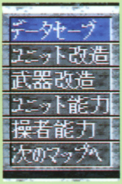
ユニットのいないスクエアにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと表示されます。自軍全体の行動にかかわる命令やチェックを実行します。



フェイズ終了：フェイズの終了時に使用。
部隊表　：ユニットの部隊表を表示。
反撃命令：反撃時の行動パターンを設定。
作戦目的：各マップに与えられた目的の確認。
精神検索：使える精神コマンドの確認。
システム：ゲーム設定の変更。
セーブ　：ゲームのセーブ

【インターミッションコマンド】→P40より解説

マップクリア時とセーブデータの再開時に表示されます。ユニットや武器の強化、能力のチェックができます。



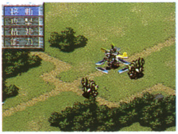
データセーブ　：それまでクリアした面をセーブする。
ユニット改造　：ユニット本体の能力をアップさせる。
武器改造　　：武器の攻撃力をアップさせる。
ユニット能力　：ユニットのステータスを表示。
操者能力　　：パイロットのステータスを表示。
次のマップへ　：次のマップへ進む。

戦闘マニュアル

マップ上にユニットが配置されたら、プレイヤーとコンピュータが交互に戦闘を開始します。作戦目的が達成できないとゲームオーバーとなるので気をつけてください。

戦闘の手順〔1〕

味方ユニットにカーソルを合わせ、『個別コマンド』を表示して『移動』を行ってください。(P15参照)



戦闘の手順〔2〕

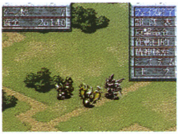
『個別コマンド』に『攻撃』が表示されたら戦闘の始まりです。(P17参照)

戦闘の手順〔3〕

ユニットのHPが残り少なくなったら、『修理』可能なユニットや『精神コマンド』を使って回復させてください。(P23参照)

戦闘の手順〔4〕

味方の行動が終わったら『全体コマンド』を表示させ、『フェイズ終了』を選択してください。(P25参照)



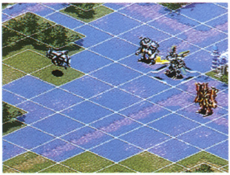
行動がコンピュータ側へ移ります。

戦闘の手順［1］移動

■フォーメーションを大切に！

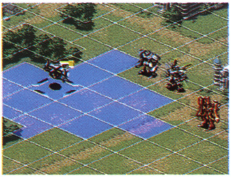
シナリオが始まったら、まず自分のユニットを適所に配置するのが戦略というものです。それぞれのユニットに役割を持たせ、計画的に戦いを繰り広げましょう。

●ユニットの移動方法



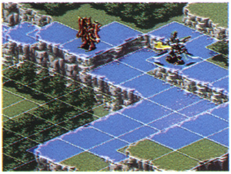
カーソルを自分のユニットに合わせ、Aボタンで現在行える『個別コマンド』を表示してください。『移動』を選択すると、そのユニットの行動範囲が“青く”表示されます。青い範囲内の好きな場所をカーソルで指定し、Aボタンを押して『待機』してください。このとき、『攻撃』のコマンドが表示されたら、戦闘をしかけることができます。

●敵ユニットの移動範囲をチェック！



敵ユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと、その敵の移動できる範囲が青く表示されます。先にこの情報を確認して敵の移動場所を予想しておけば、敵のターンになって不要な攻撃を回避することができます。そのとき、もう一度Aボタンを押すと今度は『ユニット能力画面』（P 31参照）が表示され、操者や武器を確認することができます。
また、敵ユニットにカーソルを合わせたとき、Bボタンを押すと敵ユニットの情報ウィンドウが表示されます。

☆高度差がユニットの移動を制限！



マップ上は平地だけとは限らず、高度差が存在します。そのため、各ユニットは高度差が２以上の地形には移動できません。

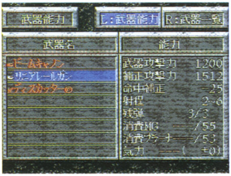
戦闘の手順［2］攻撃

■敵ユニットと接近したら、いよいよ戦闘の開始です。戦闘は基本的に1対1で行われ、仕掛けたほうからの先制攻撃となります。基本的な攻撃タイプは次の3つがあり、使用する武器と距離によって異なってきます。

●武器マークについて

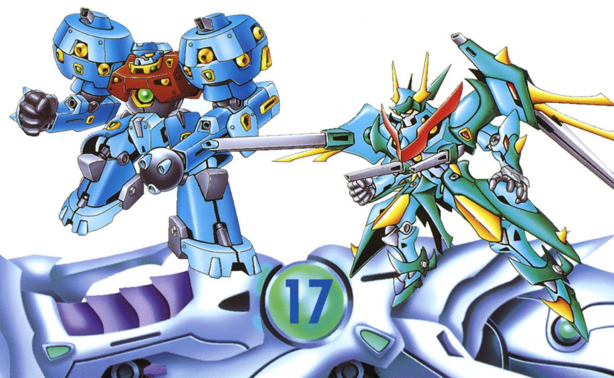
マーク　格闘タイプの武器を表し、高度差2以上の敵には使用できません。

マーク　射撃タイプの武器を表し、高度差に関係なく使用できます。

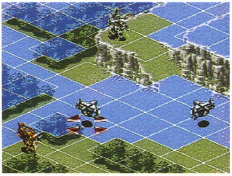


(1) 接近して『攻撃』

ユニットを攻撃したい敵の隣に『移動』させ、『攻撃』を選択してください。「武器リスト」から使用する武器を選び、マップ上の敵に攻撃をしかけます。そのとき、武器名の色が赤で表示されているものは使用できません。



（2）離れて『攻撃』

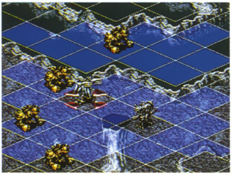


ユニットが射程距離２以上の武器を装備していれば、射程距離内の敵を離れたまま『攻撃』することができます。この場合、敵と隣り合わない状態で『攻撃』が表示されます。使用する武器を選んだ後、離れた敵を指定してAボタンで攻撃しましょう。なお、長距離攻撃は基本的に『移動』した後では使用できません。ただし、Ⓟマークの付いた武器は移動後も使用できます。

（3）広範囲のマップ『攻撃』

「武器リスト」で(MAP)マークが付いている武器（メギドフレイム等）は、マップ上にいる複数の敵を一度に攻撃できます。ただし、攻撃範囲内に味方がいる場合は、いっしょにダメージを受けてしまうので注意してください。また、各マップ兵器は、それぞれ攻撃方法が異なりますので、戦いの中で覚えていきましょう。

☆ブルーの表示内がすべて攻撃範囲となるマップ兵器は、範囲内のユニット全部にダメージを与えます。ただし、サイフラッシュのように味方ユニットには全く影響しない優れた武器もあります。その場合、味方ユニットのいるスクエアは青くなりません。



■攻撃内容の確認

攻撃する敵を指定すると、画面に自分と相手の攻撃データが表示されます。ここでAボタンを押すと攻撃が始まりますが、データ内の命中率が低いなどの不安要素を発見したら、Bボタンでキャンセルし、武器を選択しなおすことができます。

①操者名　②ユニット名　③レベル　④攻撃する方向　⑤現在のHP／最大HP　⑥現在のMG／最大MG　⑦使用する武器名　⑧その武器の命中率　⑨攻撃か反撃かを表示　⑩敵との地形高度差　⑪敵操者名　⑫敵ユニット名　⑬レベル　⑭攻撃する方向　⑮現在のHP／最大HP　⑯現在のMG／最大MG　⑰使用する武器名　⑱その武器の命中率　⑲攻撃か反撃かを表示

■反撃方法の設定

敵からの先制攻撃を受けた場合、プレイヤーのユニットは反撃することができます。その反撃は、基本的にコンピュータが自動的に判断して行いますが、『全体コマンド』の『反撃命令』を「マニュアル」に設定しておけば、反撃時の対応を以下の４パターンから選択できます。　※「反撃命令」の設定はＰ 28 参照

①決定　：指定した武器で“反撃”を実行します。
②武器選択　：反撃の武器を自由に選択します。
③回避　：“回避”を試みて、命中率を下げます。
④防御　：“防御”してダメージを減らします。

覚えておきたい攻撃に関する5ポイント

(1) 気力について

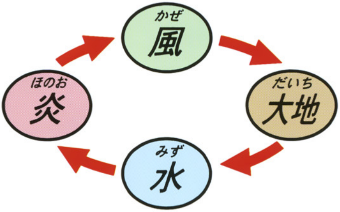
各操者には“気力”が存在します。中には、この数値が一定数に達すると使用できる武器があるので常にチェックしておきましょう。数値は通常0から始まり、範囲は-50～+200の間となっています。ただし、通常の上限は+50です。変化の仕方は次のようになっています。

敵を倒したとき	倒した操者に+5／その他の味方+1
精神コマンドの『気合』を使用した操者に+10	
攻撃を受けたとき	攻撃を受けた操者に+1
攻撃を仕掛けたとき	攻撃を仕掛けた操者に+1
補給を受けたとき	補給を受けた操者に-10
イベント	状況によって増減

※マップ兵器で敵を倒しても気力は上がりません。

(2) 守護精霊と格

このゲームに登場する魔装機には、それぞれ守護精霊が存在します。精霊の種類は『風』、『炎』、『水』、『大地』の4つで、各精霊は以下のような強弱関係をもっています。



例：風系の魔装機は大地系に強く炎系に弱い。また、水系とは対等となります。

また、精霊には“格”というものがあり、その精霊の存在が純粋になるほど上がっていきます。格の種類は『低位』と『高位』があり、『低位』と『高位』が戦闘を交えると、『低位』に+10%、『高位』に−10%の修正値がダメージに入ります。

(3)方向で決まる命中率とダメージ

各ユニットの向きは、攻撃と反撃に関係します。正面からの攻撃と背後からの攻撃では、命中率や攻撃力が異なってきます。次の表を参考に、効果的な攻撃を心掛けてください。

●正面への攻撃	方向による影響なし	
●側面への攻撃	攻撃：命中率1.2倍	防御：ダメージ1.2倍
	反撃：命中率0.8倍	
●背後への攻撃	攻撃：命中率1.5倍	防御：ダメージ1.5倍
	反撃：命中率0.5倍	

(4)戦闘で手に入る経験値について

基本的に、自分よりレベルの高い敵を倒したり、味方への『補給』や『修理』などで経験値を得ることができます。またマップクリア時に残った精神ポイントは、2倍されて経験値に加算されます。経験値が一定数たまると操者のレベルがアップし、結果的に魔装機のパワーアップへとつながっていきます。

(5)イベントによる能力値の変化

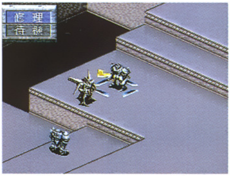
イベント時に、プレイヤーがどう行動するかによって、それ以降の能力値が変化することがあります。つまり、たとえ同じレベルでも、プレイヤーの行動によって微妙な差が生じてくるのです。

戦闘の手順[３] 回復

■HP

マップ上のユニットにカーソルを合わせ、Bボタンを押せばユニットの情報ウィンドウが現れます。常に残量を確認しながら戦いを進めましょう。また、HPが０になると、ユニットは破壊されてしまいます。消耗したHPは次の方法で回復させることができます。

●『修理』コマンドでHPを回復！



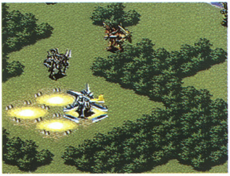
ユニットの中には“ザイン”等のように『修理』能力を備えているものがあります。味方ユニットのHPを『攻撃』と同じ手順で回復させてください。自分で自分を修理することもできます。なお、回復値は修理する操者のレベルが高いほど大きくなります。

◎修理を行ったユニットは、回復させたHP量の1/10の数値を経験値として得ることができます。

●『精神』パワーで回復！

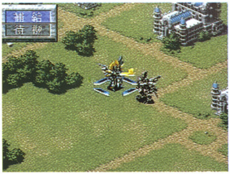
操者の「精神」コマンドに“根性”等の回復系コマンドがあれば、そのコマンド能力によってHPを回復させることができます。（P 27 参照）

●特殊地帯でHP＆MGを補給！



特殊地帯上にユニットがいる場合、１ターンごとにHP10％とMG５ポイントが回復します。また、特殊地帯以外では1ターンごとにMGを最低５ポイント以上回復します。

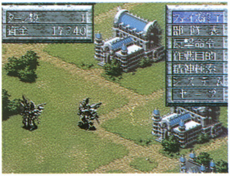
●『補給』でMGと弾丸を回復



MGとは魔力のことで、ユニットのエネルギーに相当します。武器によっては、このMGを多く消費するので注意が必要です。『補給』能力を備えたユニットに、攻撃と同じ手順で補給すれば、魔力とともに弾丸も補給されます。もちろん自分自身に補給をかけることもできます。

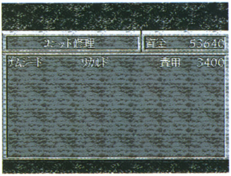
◎補給を行ったユニットは、経験値50を得ることができます。
ただし、補給されたユニットは気力が10下がってしまいます。

戦闘の手順［4］　フェイズ終了



プレイヤー側の行動がすべて終わったら、ユニットのいないスクエアでAボタンを押してください。『全体コマンド』が表示されたら『フェイズ終了』を選択し、行動をコンピュータ側に移してください。なお、行動命令はすべてのユニットに与える必要はありません。このようにしてプレイヤーとコンピュータの行動を交互に繰り返し、作戦目的をクリアしてください。

☆破壊されたユニットには修理費がかかる！

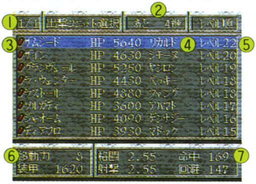


ユニットが壊された場合、マップ終了時に修理を行います。ただし、修理には当然修理費がかかり、高性能なユニットほど費用が高くなります。

出撃ユニットの選択

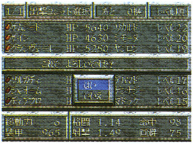
物語も中盤を迎えると、出撃ユニットを自分で選択する場面に遭遇します。『シナリオデモ』が終了すると「出撃ユニットを選択してください」と表示されるので、好きなユニットを選択してください。

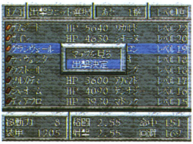
[出撃画面の説明]



①ユニットリストのページ数（✚キーの左右でリストの切り替えが可能） ②出撃可能ユニット数 ③ユニット名・ユニットのHP ④操者名 ⑤操者のレベル ⑥ユニット能力情報 ⑦操者能力情報

●選択の手順





好きなユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。指定されたユニットには名前の横に赤いランプが付きます。また、出撃を取り消す場合は再度Aボタンを押して赤いランプを消してください。

☆少数出撃でレベルアップ！

出撃ユニットは出撃可能台数に満たなくてもかまいません。操者のレベルを集中的に上げるには良い手段となります。少ないユニットで出撃するときは、選択途中でBボタンを押し、『出撃決定』を選択しましょう。また、L・Rボタンで、表示をレベル順からHP順に変更できます。

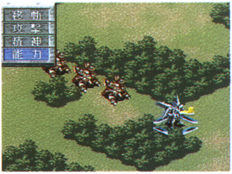
『個別コマンド』活用術

『個別コマンド』はユニットの特性や状況に応じていろいろなものが現れます。ゲームでは一番よく活用するコマンド群なので、よく考えて使いこなしましょう。

●『精神』パワーが戦いを左右する！

精神コマンドは、RPGでいう"魔法"のようなものです。経験値を上げることで種類を増やすことができます。ただし、使用にはコマンド名の横に表示されている精神ポイントを消費します。

●『能力』でステータスをチェック！



その時点のユニット能力、操者能力、武器性能がチェックできます。
（P 31参照）

●敵とはいえど、『説得』することも…

ユニット同士が隣接したとき、ごくまれに『説得』のコマンドが追加されます。そのユニットが敵の場合、『説得』すると仲間になることもあるので、物語の進行を考えて使用しましょう。

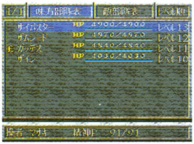
『全体コマンド』活用術

ユニットのいないスクエア上でAボタンを押すと表示されます。ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドなので、それぞれの役割をしっかりと把握しておきましょう。

●フェイズ終了

プレイヤーフェイズを終了し、コンピュータ側とチェンジします。

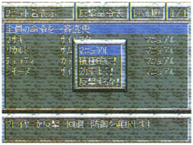
●部隊表



現在、出撃しているユニットを表示します。特定のユニット名にカーソルを合わせてAボタンを押すと、指定したユニットのマップ上の現在位地にカーソルが移動します。また、Lボタンを押すと味方と敵の部隊表を切り替え、Rボタンを押すと、表示をレベル順とHP順に切り替えます。

E:行動済みのユニットを表します。

●反撃命令



コンピュータが判断する“反撃”のパターンを変更できます。最初は『マニュアル』に設定されているので、この説明を読んで自由に変更しましょう。

『全員の命令を一斉変更』

すべての味方ユニットの反撃パターンを同じ設定にします。個別に変更したいときは、各ユニット名にカーソルを合わせて実行しましょう。その際、Lボタンでユニット名表示とHP表示を切り替え、RボタンでHP順とレベル順の表示に切り替えることができます。

■マニュアル 反撃、回避、防御をプレイヤーが選択し、実行します。

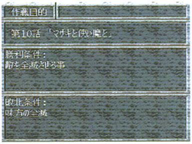
■積極的に！ 次の攻撃で撃破される可能性がない限り反撃行動をとります。

■効率良く！ 敵のレベルが自分より低いときは回避か防御し、高いときは反撃行動をとります。

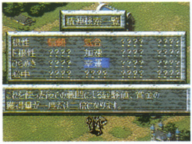
■反撃するな！ 一切の反撃行動をやめ、回避か防御をとります。

●作戦目的

そのマップ上で与えられた目的を確認できます。途中で変更されることもあるので、定期的に確認しましょう。



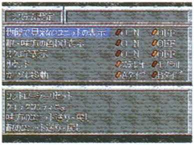
●精神検索



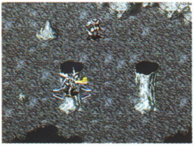
出撃している仲間たちの精神コマンドが一覧できます。カーソルを特定のコマンドに合わせると、下のウィンドウに効果が表示されます。また、そこでAボタンを押すと、そのコマンドが使える操者がリストアップされ、さらにAボタンを押すと指定した操者のマップ上の現在位置にカーソルが移動します。

●システム

プレイヤーの好みに応じて次のゲームシステムの設定を変更することができます。

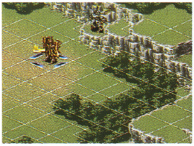


■**物陰で見えないユニットの表示**／移動によって、ユニットは建物や岩山などで隠れてしまうことがあります。設定をONにしておくと常に姿を表示してくれます。



■**敵・味方の色分け表示**／味方ユニットは青色に、敵ユニットは赤色に変更します。

■**スクエア表示**／画面上にスクエア（移動範囲を示す四角いマス）を表示します。



■**サウンド**／BGMをステレオかモノラルに切り替えます。

■**カーソル移動**／カーソルの移動タイプを変更します。

Aタイプ　：✚キーを押した方向にカーソルが移動します。
Bタイプ　：カーソルがマップ上を斜めに移動します。
（例：✚キーの上で右斜め上方向）

※下記の４つについては、カーソルを合わせてAボタンを押すと各手順が表示されます。

・コントローラーリセット　　・クイックコンティニュー
・味方のユニット送り・戻し　・敵のユニット送り・戻し

●セーブ

マップ攻略の途中でゲームをセーブできます。ここでセーブしたデータは、スタート画面の『CONTINUE』で再開することができます。

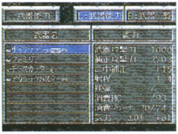
ユニット能力画面の説明

『個別コマンド』から「能力」を選択すると、全体的なステータスが表示されます。さらに、画面上部の３項目を✚キーで選択してAボタンを押すと、ユニット、操者、武器の詳しい情報が見れます。すべて大切なデータなので必ずチェックしておきましょう。

全体的能力画面

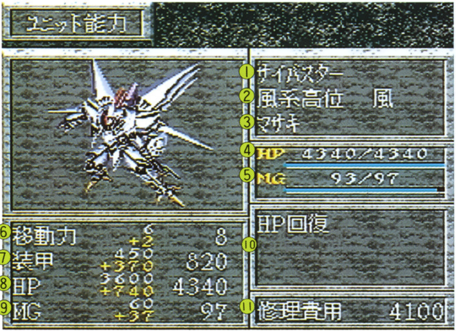
ユニット能力画面

操者能力画面

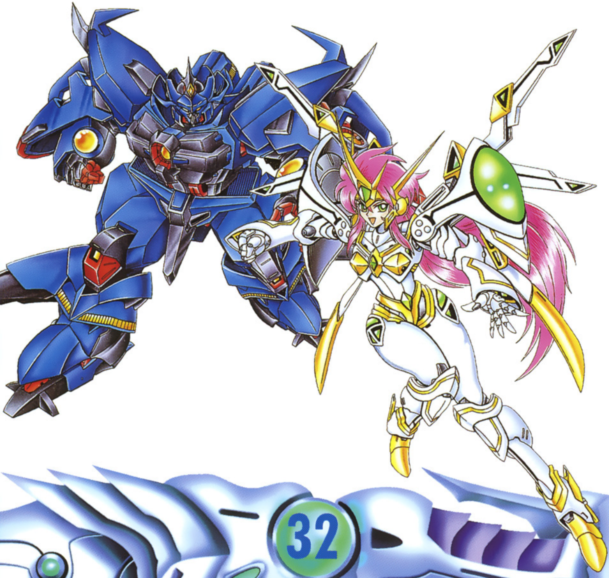


武器能力画面

【ユニット能力】



ユニット能力
①サイバスター
②風系高位　風
③マサキ
④HP 4340/4340
⑤MG 93/97
⑥移動力 6 +2 8
⑦装甲 450 +370 820
⑧HP 3600 +740 4340
⑨MG 60 +37 97
⑩HP回復
⑪修理費用 4100



①ユニット名　②守護精霊の種類・格　③操者名

④HP（現在のHP／最大HP）　⑤MG（現在のMG ／最大MG）

⑥移動力：マップ上での移動能力を表す。

⑦装甲：ユニットの防御力を表す。

⑧最大HP：ユニットの最大HP

⑨最大MG（0～255）：ユニットの最大MG（魔力）。

※灰色の数値（ユニット自体の能力）＋黄色の数値（プラーナによる修正値）＝白色の数値（その時点での能力）となります。（P 36参照）

⑪修理にかかる費用

⑩特殊能力：ユニットに備わっている能力です。

■**修理能力**：味方ユニットのHPを回復する能力。傷ついた味方ユニットに隣接すると『個別コマンド』に『修理』のコマンドが表示されます。回復量は操者のレベルによって変わります。

◇自分が傷ついたときも同様に『修理』コマンドが表示されるので、自分で自分を修理することもできます。

■**補給能力**：味方ユニットの魔力と残弾を補給する能力。魔力や弾丸の減った味方ユニットに隣接すると『個別コマンド』に『補給』のコマンドが表示されます。一度の『補給』で全回復しますが、補給を受けた操者の気力が10下がります。

◇自分の魔力や弾丸が減ったときも、自分自身に『補給』することができます。

■**HP回復**：毎ターンごとに一定のHPが回復します。

【操者能力】

①操者名

②レベル：現在のレベル。戦闘を重ね、経験値を上げることで上昇。

③撃墜数：倒した敵の数

④搭乗しているユニット名

⑤格闘：格闘戦タイプの武器を使いこなす能力。この数値が高いと格闘戦タイプの武器で敵に与えるダメージが大きくなります。

⑥射撃：射撃戦タイプの武器を使いこなす能力。この数値が高いと射撃戦タイプの武器で敵に与えるダメージが大きくなります。

⑦命中：攻撃の正確さ。この数値が高いほど攻撃の命中率が高くなります。

⑧回避：敵の攻撃を回避する能力。この数値が高いほど敵からの攻撃を回避する割合が高くなります。

L・Rボタンで精神コマンドと特殊技能の表示を切り替えることができます。（初期設定では精神コマンドが表示されます。）

⑨精神P（現在の精神P/最大精神P）：現在の精神ポイントを表します。精神コマンドを使うと消費されます。そのマップで残った精神Pは、2倍されて経験値に加算されます。
⑩プラーナ（現在のプラーナ/最大プラーナ）：現在のプラーナ値（操者の生体エネルギー）を表します。マップ兵器で消費されますが、毎ターン1/16が回復します。（P36参照）
⑪気力：操者の士気を表します。ユニットによっては、この数値が一定以上ないと使えない武器もあります。イベントやダメージによって増減し、攻撃力や防御力の増減に影響を与えます。
⑫経験値：現在の経験値。（　）内は次のレベルアップまでに必要な数値。

⑬精神コマンド：精神コマンドは、操者がもっている"魔法"のようなもので、レベルを上げることで使える種類が増えていきます。また、使用には精神ポイントを消費します。
（種類と効果についてはP42を参照）

⑭特殊技能：特殊技能は、ある一定の条件をクリアすると発揮されます。一人につき最大6つまで、戦闘を重ねるうちに覚えていきます。

◎気配察知：側面や背後からの攻撃を察知します。察知すると“！”マークが表示されユニットが振り向きます。
◎斬り返し：格闘攻撃を無効にします。
◎再攻撃：攻撃、反撃を２回行います。
◎分身：攻撃を分身して回避します。
○２回行動：行動が終了しても、もう一度行動できます。
○底力：HPが1/4以下になると攻撃力が1.5倍になります。
◎印のものには、最大８までのレベルがあり、レベルが高くなるにしたがって、特殊能力を発揮する可能性も高くなります。

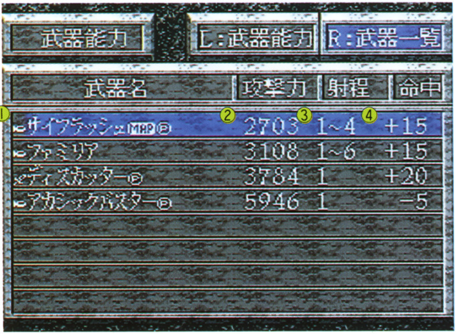
プラーナと修正値の関係

プラーナとは操者の生体エネルギーのようなものです。魔装機は、このプラーナの高い操者が乗り込むほど強くなります。つまり、プラーナ値の高い操者は、その数値を修正値として振り分け、ユニットの力を性能以上のものにすることができるのです。ただし、この修正値は現在のプラーナ値によって決定させるので、その時々で低くもなり高くもなります。

- 最大HP　：現在のプラーナの10倍の数値をプラス
- 最大MP　：現在のプラーナの1/2の数値をプラス
- 装甲　　：現在のプラーナの５倍の数値をプラス
- 移動力　：現在のプラーナの1/32の数値をプラス

【武器能力】

武器一覧画面

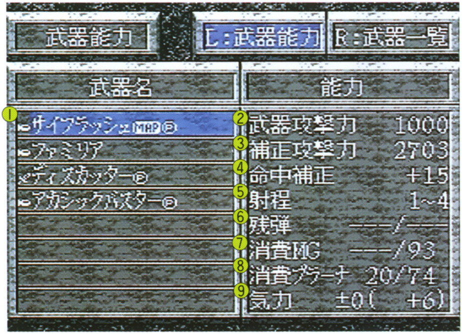


① 装備している武器名

- Ⓟ：移動後でも使用可能な武器
- (MAP)：マップ上の広範囲をカバーする武器
- マーク：格闘戦タイプの武器
- マーク：射撃戦タイプの武器

② 攻撃力：その武器を使った場合の攻撃力。
③ 射程：その武器の射程距離を示す。（最低射程～最大射程）
④ 命中：その武器を使った場合の命中率への修正を表す。

武器能力画面

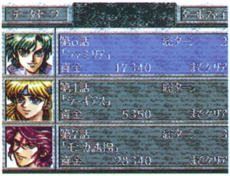


L・Rボタンで武器一覧と武器能力に切り替えることができます。
(初期設定では武器能力が表示されます。)

①武器名
②武器攻撃力:その武器の攻撃力を表します。改造によってアップさせることができます。
③補正攻撃力:武器攻撃力に操者の気力や能力を加えた補正値です。
④命中補正:その武器自体の命中率を表します。
⑤射程:その武器の射程距離を表します。
⑥残弾:その武器が使用できる回数です。
⑦消費MG(消費MG/現在のMG):その武器を使ったときに消費される魔力です。
⑧消費プラーナ:マップ兵器や強力な武器を使ったときに消費されるプラーナ値です。
⑨気力:その武器に必要な気力です。武器の中には操者の気力が一定以上でないと使えない武器があります。(　)内は現在の操者の気力です。

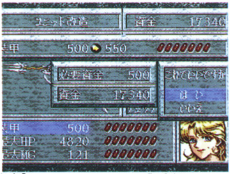
『インターミッション』で改造強化!!

マップクリア後に現れる『インターミッション』画面では、現在の進行状況をチェックしたり、ユニットのパワーアップができます。



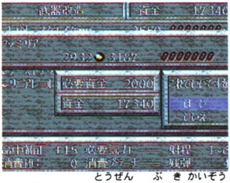
●データセーブ

マップクリア後のデータを最大3カ所まで記録します。（P10参照）



●ユニット改造

味方ユニットの改造強化が可能です。✚キーの上下でユニットを選択し、Aボタンを押してください。そのユニットの改造画面が現れるので『装甲』、『最大HP』、『最大MG』の3項目に対して7段階の改造ができます。ただし、改造には費用がかかるので注意してください。



●武器改造

味方ユニットの武器の改造が可能です。✚キーの上下でユニットを選択し、Aボタンを押してください。そのユニットの武器一覧が現れるので、好きな武器にカーソルを合わせてAボタンで改造を行ってください。当然、武器改造にも費用がかかるので注意してください。 ※武器の改造がある一定以上になると、武器のランクが上がるものもあります。

●ユニット能力

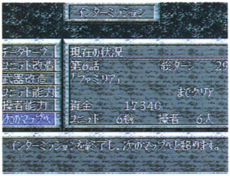
『インターミッション』画面では、全体的なユニット能力が見れます。再度Aボタンを押すと武器能力画面に切り替わります。（P32参照）

●操者能力

操者の能力を見ることができます。まず、ユニット一覧から好きなユニットを選択し、操者能力画面に移ってください。　（P34参照）

●次のマップへ

『インターミッション』画面でユニットの改造やチェックを済ませたら、『次のマップ』へ進みましょう。くれぐれもセーブし忘れることのないように注意してください。



精神コマンド一覧

名　称	消費精神P	効　　力
根　性	10	自分のHPを30％程度回復します。
ひらめき	14	1回だけ回避率が100％になります。
加　速	6	1回だけ移動力が＋3加算されます。
必　中	12	1ターンの間、命中率が100％になります。
ド根性	18	自分のHPを全回復します。
幸　運	28	1回だけ敵からの経験値、資金の獲得料が倍になります。
再　生	32	万一破壊されてもその場で復活します。（ただし、HPは最大値の半分、精神ポイントは回復しません。）
熱　血	26	命中すればダメージが2倍になります。
信　頼	17	指定したユニットのHPを30％回復します。
友　情	23	全味方ユニットのHPを50％回復します。
愛	34	全味方ユニットのHPを100％回復します。

名　称	消費精神P	効　　力
補　給	36	指定したユニットの魔力、残弾を100%回復します。（補給されたユニットは気力が10下がります。）
気　合	20	自分の気力を10上げます。
激　励	45	指定したユニットの気力を10上げます。
再　動	54	指定した行動済みユニットをもう一度動けるようにします。
鉄　壁	40	1ターンの間、装甲が2倍になります。
P回復	34	指定したパイロットのプラーナを最大まで回復させます。
M吸収	20	指定した敵ユニットからMG50を奪い、自分のものにします。
覚　醒	40	行動回数を1回増やします。
報　復	50	受けたダメージを敵全員に返します。ただし、経験値はもらえません。

OPTIONメニューの説明

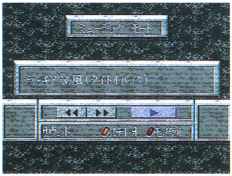
スタート画面で現れる『OPTION』を選択すると、『ミュージックモード』が現れ、ゲーム中の音楽を聞くことができます。

【操作方法】

● 『◀◀』『▶▶』で選曲し、『▶』で音楽がスタートします。

●音をステレオとモノラルに切り替えることができます。

※Bボタンでスタート画面に戻ります。



ゲームオーバーと再挑戦について…

ゲームは『作戦目的』が達成できないと、その時点でゲームオーバーとなります。その際、画面のメッセージに従ってボタンを押すと、そのシナリオで得た資金と経験値を継続したまま、もう一度同じシナリオに挑戦することができます。

主要キャラクター紹介

●データはゲーム内のものです。

■魔装機神サイバスター

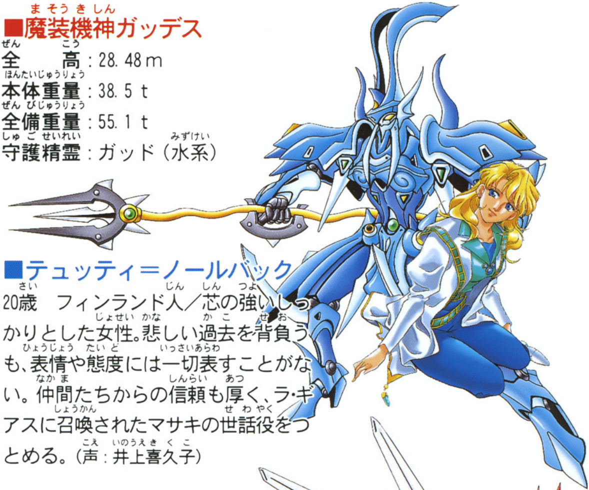
全　　高：28.48m
本体重量：38.4t
全備重量：74.2t
守護精霊：サイフィス（風系）

■マサキ＝アンドー

17歳　日本人／スポーツ万能にして熱血漢。魔装機神の操者候補として地上から召喚され、一時は戦いの目的に悩むも、戦いの中でそれを克服。サイバスターとともに成長をつづける!!
（声：緑川光）

■魔装機神ガッデス

全　　高：28.48m
本体重量：38.5t
全備重量：55.1t
守護精霊：ガッド（水系）



■テュッティ＝ノールバック

20歳　フィンランド人／芯の強いしっかりとした女性。悲しい過去を背負うも、表情や態度には一切表すことがない。仲間たちからの信頼も厚く、ラ・ギアスに召喚されたマサキの世話役をつとめる。（声：井上喜久子）

■魔装機神グランヴェール

全　　高：28.48m
本体重量：36.5t
全備重量：72.8t
守護精霊：グランバ（炎系）

■ホワン＝ヤンロン

24歳　中国人／中国拳法を得意とする元体育教師。故事成語に詳しく、事あるごとに引用する癖がある。沈着冷静な性格で判断力にも優れ、魔装機神操者としては一流の腕前をもつ。（声：井上和彦）

■リカルド＝シルベイラ

36歳　ブラジル人／元ブラジル空軍のパイロット。軍時代の過去を拭い切れず一人悩むこともあるが、基本的には陽気な性格である。実直で努力家なところが、周囲から高い信頼を得ている。

■魔装機神ザムジード

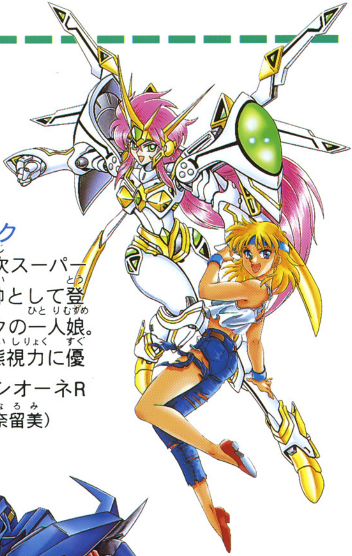
全　　高：28.48m
本体重量：40.5 t
全備重量：79.0 t
守護精霊：ザムージュ（大地系）

■ミオ＝サスガ

15歳　日本人／物語後半に登場。実際の年齢よりも低く見られがちだが、考え方はしっかりしており、精神年齢は高い。合気道の達人であり、“気”を操ることを得意とする。（声：かないみか）

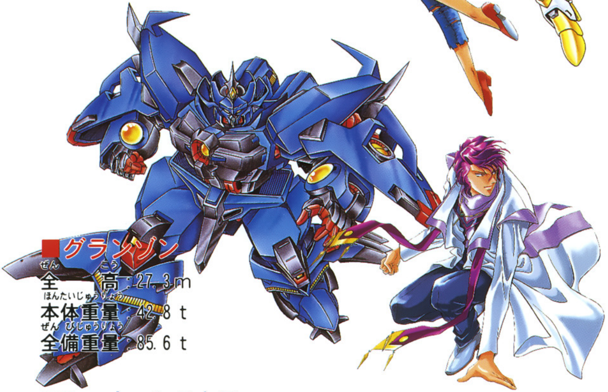
■ヴァルシオーネR

全　　高：24.6m
本体重量：39.7t
全備重量：51.3t



■リューネ＝ゾルダーク

16歳　アメリカ人／第２次スーパーロボット大戦で、敵の総帥として登場したビアン＝ゾルダークの一人娘。運動神経、反射神経、動態視力に優れ、父が開発したヴァルシオーネRを乗りこなす。（声：日高奈留美）



■グランゾン

全　　高：27.3m
本体重量：42.8t
全備重量：85.6t

■シュウ＝シラカワ

数々の博士号をもつ天才科学者。魔装機神とも互角の力をもつ高性能ロボット・グランゾンを開発した。破壊神サーヴァ＝ヴォルクルスの復活をもくろんでいる。（声：子安武人）

このカセットを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

注　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

警　告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
●ゲームによっては、ゲームを始めると圧縮データを展開する黒い画面がしばらく表示されるものがありますが故障ではありません。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり／商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所，電話番号，保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5　〒111-81　☎03-3847-6666

- 電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

発売元 株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。